

## SPIELREGELN UND MODUS

- Das Organisationskomitee hat die Möglichkeit, die Regeln, wenn nötig, anzupassen. Diese Änderungen werden den Teams umgehend vor den ersten Spielen mitgeteilt.
- Aus 4 Gruppen zu jeweils 4 Mannschaften kommen die beiden erstplatzierten Teams aus der Vorrunde in das Viertelfinale der Siegerrunde, der Dritt- und Viertplatzierte in das Viertelfinale der Looser-Runde.
- Sind in der Vorrunde mehrere Teams punktgleich, so entscheidet:
  - zuerst die direkte Begegnung
  - dann die bessere Tordifferenz
  - dann die Anzahl der geschossenen Tore
  - und erst als Letztes das Los

## ANSPIEL

- Bullys werden nur zu Beginn des Spiels vom Spielleiter ausgeführt.
- Nach Toren oder Strafen wird der Puck wieder durch ein Team ins Spiel gebracht. Das anspielende Team muss den Puck zügig ins Spiel und über die Mittellinie bringen ohne das Spiel zu verzögern. Das verteidigende Team darf erst eingreifen, wenn der Puck oder ein Spieler des anspielenden Teams die Mittellinie überquert hat.
- Es gibt kein Abseits oder unerlaubte Befreiungsschläge.
- Tore können nur in der Angriffshälfte erzielt werden, das heißt hinter der Mittellinie.
- Folgende Punktevergabe findet in der Gruppenphase Anwendung: 3 Punkte für einen Sieg, 1 Punkt je Team bei Unentschieden. 0 Punkte für den Verlierer.
- Pucks, die das Spielfeld verlassen, werden an diesem Ort wieder vom Team ins Spiel gebracht, welches den Puck nicht als Letztes berührt hat. Das verteidigende Team muss für das Einspielen mindestens eine Stock-länge Abstand halten. Die Spielleiter haben zusätzliche Pucks, so dass ohne Verzögerung weitergespielt werden kann.
- „Flip Pässe“ sind grundsätzlich erlaubt --> siehe genaue Erklärung kleine Strafen.

## UNENTSCHIEDEN

- In der Gruppenphase ist ein Unentschieden als Spielergebnis möglich. Sobald das Signal ertönt, ist das Spiel zu Ende.
- In der K.O.-Runde wird bei Unentschieden eine 3-minütige Verlängerung mit eventuell anschließendem „Shoot Out“ von der Mittellinie auf das leere Tor gespielt.

## TEAM

- Mannschaften müssen mindestens 4 und dürfen maximal 8 Spieler melden.

- Hat ein Team nicht genügend Spieler und setzt daher einen Spieler eines anderen Teams ein, so muss dies vor dem Spiel der anderen Mannschaft mitgeteilt werden. Sie kann entscheiden, ob sie dies akzeptiert. Wenn ja, wird das Spiel normal gewertet. Wenn nicht, können die Spieler nicht eingesetzt werden oder das Spiel wird forfaitiert gewertet.
- Beide Mannschaften sorgen vor dem Spiel dafür, dass die Spielfläche frei von Schnee und Eissplitter ist. Schneeschieber und -schaufeln werden an jedem Spielfeld gestellt.
- Das Organisationskomitee hat das Recht, Spieler oder Spielerinnen, welche eine Gefahr für sich selbst oder die anderen Teilnehmer darstellen, vom Turnier auszuschließen.

## REGELVERSTÖSSE

- Bei einem Regelverstoß wird dem Gegner ein Tor gutgeschrieben und der Gegner erhält zusätzlich den Puckbesitz. ♦ siehe Anspiel.
- Für Regelverstöße werden kleine / große Strafen durch den Spielleiter ausgesprochen.
- Alle kleinen Strafen können in extremen Wiederholungsfällen in große Strafen umgewandelt werden.

## KLEINE STRAFEN

- Der Körperkontakt ist untersagt. Body Checks sind in keiner Weise erlaubt.
- Grundsätzliche Verstöße wie zum Beispiel: „Beinstellen“, „Haken“, „Stockschlag“ oder „Behinderung“ gelten als „Kleine Strafen“.
- Für das Stickhandling gelten die gleichen Regeln wie im Eishockey.
- Hoher Stock, d.h. Kontakt des Schlägers mit dem Puck über Hüfthöhe, resultiert in einer kleinen Strafe.
- Es darf nicht hoch geschossen werden.
- Schlagschüsse („Slap Shots“) sind nicht erlaubt, die Schläger müssen auf dem Eis bleiben.
- Absichtliches Anheben des Pucks ist nicht erlaubt. Ausgenommen sind „Flip Pässe“. Gefährdet der „Flip Pass“ jedoch Spieler oder Zuschauer, so resultiert dies in einer kleinen Strafe.
- Kein Spieler darf sich vor dem Tor hinlegen, auf dem Eis vor das Tor rutschen, die Schlittschuhe quer stellen, den Stock vor das Tor werfen oder legen mit der Absicht, ein Tor zu verhindern – kein Torwart --> kleine Strafe.

## GROSSE STRAFE

- Jede Beleidigung oder jeder Angriff gegen einen Offiziellen (Spielleiter) wird sofort als „große Strafe“ geahndet. Dazu zählen auch übertriebenes Fluchen und Diskutieren über eine Entscheidung.

- Große Strafen oder Aktionen, die die Sicherheit der Spieler, Helfer oder Zuschauer gefährden, resultieren im Ausschluss des verantwortlichen Spielers für das gesamte Turnier.
- Unter extremen Umständen oder wenn mehrere Teammitglieder involviert sein sollten, kann auch das ganze Team vom Turnier ausgeschlossen werden.